

Gothic II: Noc Kruka

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gothic II

Noc Kruka

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Rozdział pierwszy: Zagrożenie	4
Rozdział drugi: Powrót do Kolonii	21
Rozdział trzeci: Oko Innosa	34
Rozdział czwarty: Polowanie na smoki	39
Rozdział piąty: Rozstanie	42
Rozdział szósty: Dwór Irdorath	45
Mapa terenów Khorinis	47
Mapa miasta Khorinis	48
Mapa Zapomnianej Doliny Budowniczych	49
Mapa Górniczej Doliny	50
Mapa jaskiń	51
Postaci neutralne	52
Nauczyciele	56
Sprzedawcy	58

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Gothic II: Noc Kruka jest tak skonstruowanym dodatkiem, że cała przygoda zaczyna się od początku. Nowe zadania zostały wplecione pomiędzy stare, a te znane już czasem mają inne możliwości rozwiązania. Podniesiony został poziom trudności, potwory i przeciwnicy stali się twardsi i silniejsi – mają więcej życia i ranią mocniej. Wzmocnienie siły przeciwników pociągnęło za sobą zwiększenie siły rażenia broni. Zadaje ona większe obrażenia, ale na szczęście zbroje też lepiej chronią. Ponadto teraz niektóre rodzaje uzbrojenia dodają punkty do umiejętności walki. Jednak mocniejsze bronie potrzebują więcej siły czy zręczności, żeby móc nimi władać, a o podniesienie tych statystyk jest trudniej niż w *Gothic II*. Za każdy kolejny poziom rozwoju otrzymujemy do dyspozycji 10 punktów nauki, a zwiększenie o jeden stopień siłę, zręczność czy umiejętność walki potrafi kosztować aż kilka tych punktów. Zatem rozwój tym razem trzeba planować bardzo starannie i rozwijać tylko te cechy, które uznajemy za niezbędne.

Na samym początku gry najlepiej unikać zapuszczania się w okoliczne lasy i jaskinie, ponieważ przeważnie roi się tam od różnego rodzaju bestii, których pokonanie jest nie lada wyczynem. Jeśli chodzi o walkę z przeciwnikami, przynajmniej na początku, to dobrym sposobem jest pojedyncze wywabianie ich z ukrycia.

W całej grze pojawiają się posągi Innosa oraz Beliara, przed którymi można się pomodlić. Innos czasem podniesie nasze atrybuty, najczęściej siłę lub zręczność, ale za to modlitwy do Beliara mają przeważnie opłakane skutki dla naszego bohatera. Ponadto, tak jak w podstawowym *Gothicu*, w łóżkach śpimy, dzięki temu odzyskujemy zdrowie oraz zasób many, w kuchniach smażymy mięso. Na stołach alchemicznych przyrządzamy mikstury, a przy runicznych runy.

W drugim rozdziale istnieje możliwość nauczania się prastarych języków budowniczych, dzięki którym można odczytać znalezione kamienne tabliczki, a te podnoszą atrybuty bądź umiejętności bojowe. Można również nauczyć się wydobywania złota i przetapiać je na monety.

Gracz ma do wyboru, tak jak w podstawowym *Gothicu*, trzy potężne gildie, czyli Magów Ognia, najemników i strażników miejskich. Dołączenie do którejś z nich jest obowiązkowe. Ponadto istnieje możliwość przyłączenia się do gildii złodziei, piratów i bandytów oraz do Wodnego Kręgu i ekspedycji Magów Wody. W zależności od dokonanego wyboru różnią się nieco otrzymywane zadania w trakcie rozgrywki, ale główny przebieg gry pozostaje niezmienny.

W poradniku znajdziecie wszystkie mapy, jakie będą Wam potrzebne oraz dokładny opis czterech najważniejszych z nich. Pojawiające się w tekście odnośniki do lokacji to liczby ujęte w nawiasy, według następujących skrótów: mapa terenów Khorinis [TK], mapa Khorinis [K], mapa Zapomnianej Doliny Budowniczych [ZD] oraz mapa Górniczej Doliny [GD]. Na końcu poradnika znajdziecie również spis wszystkich postaci neutralnych, nauczycieli i sprzedawców.

Rozdział pierwszy: Zagrożenie

Porozmawiaj z Xardasem, a później przeszukaj jego wieżę. Jeżeli masz dobrą pamięć :-), od razu zauważysz, że jest w niej więcej przedmiotów do zebrania niż w podstawowym Gothicu II. Idź do pomieszczenia z kominkiem, użyj prawie niewidocznego przycisku (wysunięta cegła z prawej strony kominka), a otworzy się wielka metalowa brama na lewo od Xardasa – zabierz rzeczy z kufra. Udaj się na górę i przeczytaj księgi. Gdy już zbierzesz wszystkie przedmioty, wyjdź z wieży i skieruj się na ścieżkę. Najpierw udaj się nad jezioro, które znajduje się po lewej stronie. Przeszukaj lewy brzeg, a znajdziesz kilka przydatnych przedmiotów, następnie wejdź do tunelu po prawej stronie jeziora. Zabij gobliny i młode polne bestie, a gdy wyjdiesz z tunelu – skieruj się do doliny. Spotkasz tam swojego starego znajomego Lestera (quest 2), poleć mu, żeby udał się na rozmowę do Xardasa. Potem wróć z powrotem na ścieżkę i idź dalej. Spotkasz kolejnego znajomego – Cavalorna. Pomożesz mu zabić bandytów, ale jeszcze nie w tej chwili. Najpierw idź i sam rozpraw się z jednym z nich, stojącym przy schodach. Wróć do Cavalorna i udajcie się razem do kryjówki bandytów (quest 3). W drodze do miasta trafisz na farmę Lobarta (questy 4-9), spotkasz też Grega i Canthara. Gdy już znajdziesz się w Khorinis, najważniejszą sprawą jest dostanie się do górnego miasta przed oblicze Lorada Hageny (quest 14). Najpierw jednak musisz zostać szanowanym obywatelem, co oznacza konieczność zdobycia obywatelstwa, a później przystąpienie do jednej z potężnych gildii – Magów Ognia, najemników lub strażników miejskich. Gdy wybierzesz którąś z dróg – nowicjusza, strażnika czy najemnika Twoja decyzja będzie nieodwołalna. Aby zostać obywatelem Khorinis musisz nająć się na czeladnika u jednego z mistrzów (quest 24). Istnieje też łatwy sposób ominięcia starań o obywatelstwo i od razu przystąpienie do którejś z gildii (questy 15 - 17). Kolejnym ważnym zadaniem w tym rozdziale będzie rozwiązanie zagadki zaginionych ludzi (quest 13). Dzięki temu będziesz mógł w rozdziale drugim dołączyć do Wodnego Kręgu (quest 11) oraz do ekspedycji Magów Wody (quest 12). W tym rozdziale będziesz miał też możliwość rozprawienia się z gildią złodziei lub możliwość przyłączenia się do niej (opis znajdziesz w questie 44). Rozdział pierwszy kończy się w momencie, gdy dostaniesz się do Lorda Hageny i przyjmiesz od niego zadanie (quest 93).

1.Oko Innosa

Zadanie zleca: Xardas. [TK 1] Xardas poleca Ci przekonanie paladynów, aby oddali w Twoje ręce potężny artefakt, czyli Oko Innosa. W tym celu w rozdziale pierwszym musisz dostać się do Lorda Hageny, w drugim – zdobyć list od Kapitana Garona, a w trzecim – dostarczyć list Lordowi Hagenowi i udać się do klasztoru po artefakt. Tam dowiesz się, że Oko Innosa zostało skradzione i będziesz musiał wyruszyć w pogoń za złodziejem. Idąc tropem złodzieja dopadniesz poszukiwaczy, którzy zdołali akurat zniszczyć artefakt. Będziesz musiał go naprawić, a dokładny opis, jak to zrobić, znajdziesz we wstępie do rozdziału trzeciego.

2.Zioła dla Constantina

Zadanie zleca: Lester. [TK 3] Zbierz 10 roślin tego samego rodzaju, będziesz mógł powiedzieć strażnikom, że przynosisz je dla alchemika Constantina i zostaniesz bez problemu wpuszczony do miasta.

3. Bandyty Cavalorna

Zadanie zleca: Cavalorn. [TK 4] Cavalorn prosi Cię o pomoc w zabiciu bandytów. Gdy to zrobisz, Cavalorn da Ci wiadomość, którą masz przekazać Vatrasi w Khorinis. Nie czytaj jej, bo za dostarczenie otwartej wiadomości dostaniesz od Vatrasy o wiele mniej punktów doświadczenia. Oczywiście istnieje banalnie łatwy sposób, żeby zaspokoić swoją ciekawość – po prostu najpierw zapisz stan gry, przeczytaj list i z powrotem wczytaj poprzedni zapis.



4. Jak się dostać do miasta Khorinis

Zadanie zleca: np. Maleth. [TK 5] Do miasta można się dostać na cztery sposoby. Można powiedzieć, że przynosi się zioła dla Constantina (quest 2). Można podać się za pracownika farmy, który potrzebuje pomocy kowala – jednak wtedy trzeba wyglądać jak farmer, więc nie wolno pomagać Gregowi (quest 10). Można skorzystać z glejtu, który proponuje nam Canthar – później za to trzeba będzie mu wyświadczyć pewną przysługę (quest 29). Albo po prostu zapłacić strażnikom 100 sztuk złota.

5. Ubiór roboczy Lobarta

Zadanie zleca: Lobart. [TK 5] Farmer Lobart może sprzedać Ci ubranie robocze. Początkowo będzie żądał za nie 70 sztuk złota, ale obniży cenę, gdy wykonasz kilka prac na jego farmie (questy 6-9). Można zbić cenę maksymalnie do 30 sztuk złota.

6. Zebrać rzepę z pola

Zadanie zleca: Lobart. [TK 5] Zbierz rzepę rosnącą na polu po prawej stronie i odnieś ją Lobartowi, który poprosi Cię o następną przysługę (quest 7).

7. Zanieść rzepę Hildzie

Zadanie zleca: Lobart. [TK 5] Po prostu masz zanieść zebraną rzepę Hildzie, która poprosi Cię o kolejną przysługę (quest 8).

8. Patelnia dla Hildy

Zadanie zleca: Hilda. [TK 5] Hilda poprosi Cię, abyś kupił dla niej u Canthara patelnię. Da Ci na to 20 sztuk złota. Po wykonaniu zadania, możesz liczyć raz dziennie na posiłek u niej.

9. Za butelkę wina

Zadanie zleca: Vino. [TK 5] Vino powie Lobartowi, że mu pomogłeś, pod warunkiem, że dostanie wino. Powinieneś już mieć przy sobie butelkę, którą dostałeś od Maletha. Jeżeli jednak nie masz, to możesz po prostu kupić u Canthara.

10.Człowiek z opaską na oku

Zadanie zleca: Greg. [TK 6] Greg prosi Cię o pomoc w dostaniu się do miasta. Daj mu ubranie farmera, a w tym przebraniu będzie mógł spokojnie ominąć strażników. Dostaniesz od niego za to 50 sztuk złota. Później spotkasz Grega przy gospodzie „Martwa Harpia”. Zaoferuj mu swoją pomoc i daj pieniądze. Nie przyjmie ich, tylko poprosi Cię o pomoc w wykopaniu jego sakiewki z jaskini. Zrób to, a zleci Ci kolejne zadanie, czyli odnalezienie pozostałych zakopanych skarbów. Pierwszy z nich znajduje się na wysepce na jeziorze z dwoma wodospadami, drugi – na pastwisku za farmą Bengara, trzeci – obok wejścia do przełęczy w pobliżu wodospadów, czwarty – w jarze pod schodami, które prowadzą na pola Onara i Bengara (wszystkie miejsca zaznaczyłam na mapie). Gdy je odnajdziesz, odnieś je Gregowi, który czeka na Ciebie na skrzyżowaniu między polami. Później będziesz mógł liczyć na jego pomoc (quest 13).



11.Wodny Krąg

Zadanie zleca: Vatrás. [K 8] Tylko Mag Wody może wprowadzić kogoś do Wodnego Kręgu. Vatrás pozwoli Ci do niego wstąpić dopiero, gdy rozwiążesz zagadkę zaginionych ludzi (quest 13) i dostaniesz się do górnego miasta do Lorda Hagena (quest 14). Vatrás poleci Ci również oddanie ornamentu Laresowi, którego znajdziesz w porcie. W drugim rozdziale, po wykonaniu zadań zleconych przez Vatrás, dostaniesz od niego pierścień Wody, który musisz założyć, żeby inni członkowie Wodnego Kręgu mogli Cię rozpoznać. Udaj się na spotkanie Kręgu do gospody „Martwa Harpia” – dostaniesz zbroję oraz pikę. Zbroi Wodnego Kręgu nie możesz nosić w mieście, ani w miejscach publicznych.

12. Magowie Wody

Zadanie zleca: Vatrass. [K 8] Magowie Wody badają ruiny starożytnej kultury na północny wschód od Khorinis. Aby dołączyć do ich ekspedycji, musisz zostać członkiem Wodnego Kręgu (quest 11). W drugim rozdziale, gdy zostaniesz przyjęty do Wodnego Kręgu, idź do Laresa – zaprowadzi Cię do Saturasa, któremu oddasz ornament od Vatrassa. Magowie poproszą Cię o odnalezienie wszystkich ornamentów (quest 98), a później za pomocą utworzonego z nich pierścienia, uruchomisz portal – przejście do Zapomnianej Doliny Budowniczych (szczegółowy opis znajdziesz w rozdziale drugim).

13. Gdzie są zaginieni ludzie

Zadanie zleca: Vatrass. [K 8] Wielu mieszkańców Khorinis znikło, najwięcej w porcie. Zapytaj Hakona – kupca z targowiska, stolarza Thorbena, rybaka Farima, farmera Akila, Bengara, Coragona, handlarza rybami Halvora, Garvella, Nadję, Corda. Udzieli Ci informacji o zaginionych ludziach (quest 26). Później dowiesz się od Elvricha i Skipa, że to bandyci Dextera porywają ludzi, a piraci są z nimi w zмовie. Idź do obozu bandytów, porozmawiaj z Dexterem, a później go zabij. Jeżeli wykonałeś zadanie 10 pomoże Ci w tym Greg. Przeszukaj Dextera, znajdziesz przy nim list od jego szefa Kruka, na którego zlecenie bandyci porywali mieszkańców Khorinis. Nie zaszkodzi, opróżnić kufrów – u Dextera (kombinacja: LPLPP) oraz w chacie obok mostu (LPLPPPL). Idź do Vatrassa i daj mu ten list.

14. Dostać się do górnego miasta

Zadanie zleca: np. Lothar. [K 1] Aby dostać się do górnego miasta, musisz stać się obywatelem Khorinis. Obywatelem miasta może zostać osoba, która posiada jakąś pracę. Zatem musisz przyjąć się na czeladnika u jednego z mistrzów (quest 24). Do Lorda Hagena natomiast może się dostać tylko osoba należąca do jednej z trzech gildii: Magów Ognia, strażników miejskich lub najemników. Można też ominąć starania o obywatelstwo, czyli pracę u któregoś z mistrzów, wstępując od razu do którejś z gildii (questy 15, 16, 17).

15. Ułatwione przyjęcie do straży

Zadanie zleca: Lares. [K 33] Nie trzeba zostawać czeladnikiem, a co za tym idzie obywatelem miasta, by dostać się do którejś z gildii. Idź porozmawiać z Laresem i zapytaj o pomoc w dostaniu się do straży. Poleci Ci udanie się do Martina, a ten poprosi Cię o przypilnowanie w nocy skrzyń, z których ciągle coś znika oraz o złapanie złodzieja. O północy skieruj się w miejsce, gdzie znajdują się skrzynie, a złapiesz na gorącym uczynku Rangara. Idź do gospody „Pod Kuternogą” i donieś o tym Martinowi. Dostaniesz list polecający do Lorda Andre, dzięki któremu zostaniesz przyjęty do straży bez żadnych dodatkowych zadań.



16. Ułatwione przyjęcie do klasztoru

Zadanie zleca: Lares. [K 33] Nie musisz najmować się na czeladnika, żeby stać się obywatelem miasta i później móc być przyjętym do którejś z gildii. Porozmawiaj z Laresem i zapytaj o pomoc w dostaniu się do klasztoru. Odeśle Cię do Vatrassa, a ten do Darona. Daronowi gobliny ukradły posążek Innosa - musisz go odzyskać, wówczas Daron pomoże Ci zostać nowicjuszem. Udaj się do gospody „Martwa Harpia” i najlepiej zgódź się pomóc Gregowi (jest to też jedno zadanie z questu 10). Idź z nim do jaskini, zabij gobliny. Przy jednym z czarnych goblinów znajdziesz posążek. Wróć do Darona, a ten poleci Ci odniesienie posążka do klasztoru. Wręczysz posążek Pedrowi przed drzwiami i wstąpisz do klasztoru bez konieczności składania daniny, czyli owcy i 1000 sztuk złota.